

BATMAN
ARKHAM ORIGINS

MODE D'EMPLOI

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360MD et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à **www.xbox.com/support**.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible
Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

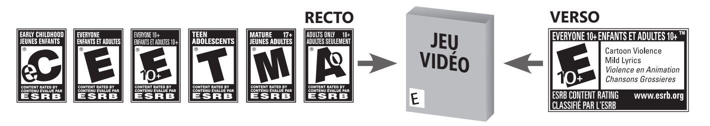
Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site **www.ESRB.org**.

Table des matières

Noël Noir

Cela fait presque deux ans que Bruce Wayne est revenu à Gotham. Le taux de criminalité a monté en flèche, et la force de police corrompue ne contribue guère à endiguer la vague de violence. Notre héros se bat pour maintenir l'ordre et rendre la justice. Mais il a encore beaucoup à apprendre. Ce n'est pas encore le Chevalier Noir fin et expérimenté que l'on connait, il a du mal à contrôler sa colère et insiste pour tout faire lui-même...

La cible actuelle de Batman est un homme du nom de Roman Sionis (alias Black Mask), un génie du crime qui a pris le contrôle d'une grande partie de la pègre de la ville. Après une longue journée à arpenter la ville, notre héros est de retour au manoir Wayne. C'est la veille de Noël et il a l'intention de passer une soirée tranquille avec Alfred. Mais tout ça est sur le point de changer. Une violente tempête s'est abattue sur Gotham, amenant avec elle plus que le mauvais temps...

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live

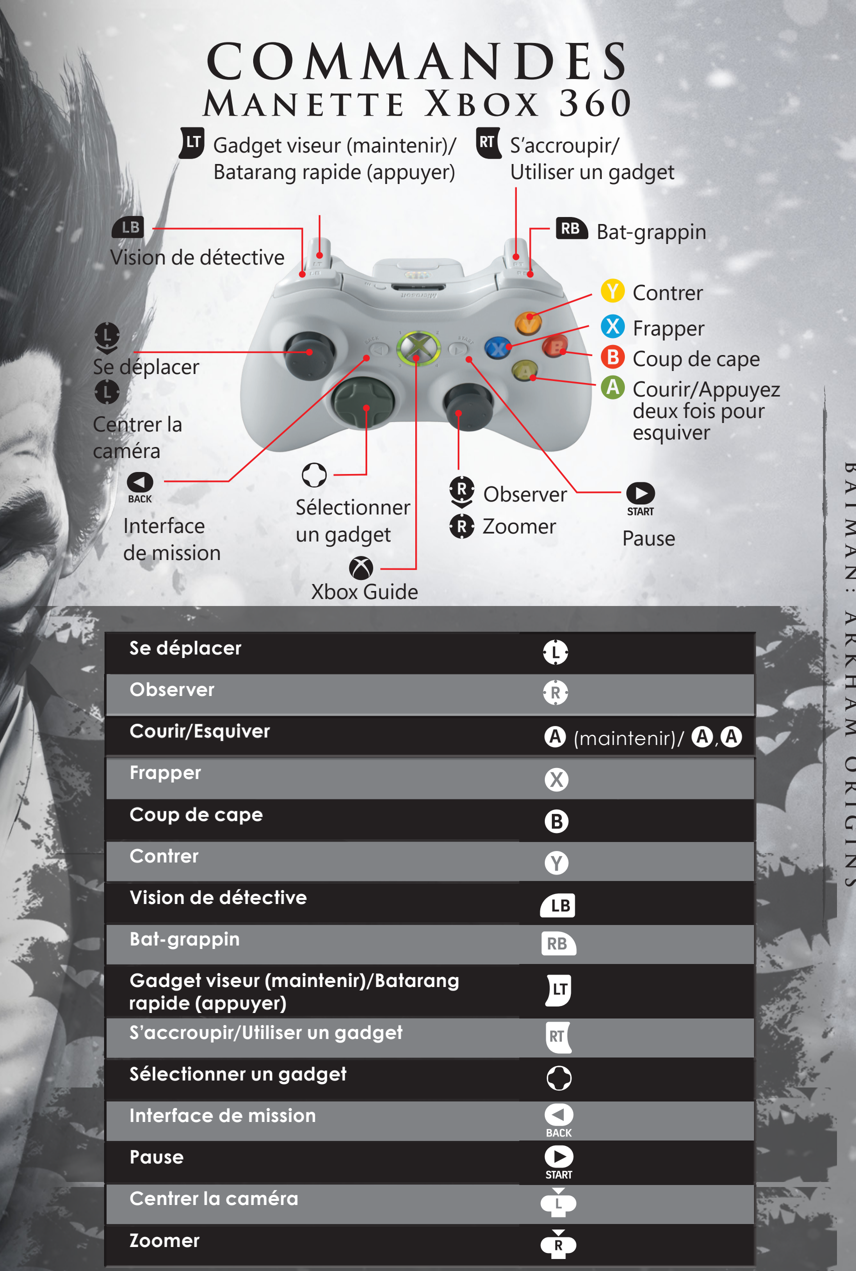
CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et vous inscrire pour devenir membre Xbox LIVE. Pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE et pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez avec qui et comment votre famille interagit en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus de renseignements, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

COMMANDES
Manette Xbox 360



Se déplacer	L
Observer	R
Courir/Esquiver	A (maintenir)/ A,A
Frapper	X
Coup de cape	B
Contrer	Y
Vision de détective	LB
Bat-grappin	RB
Gadget viseur (maintenir)/Batarang rapide (appuyer)	LT
S'accroupir/Utiliser un gadget	RT
Sélectionner un gadget	
Interface de mission	BACK
Pause	START
Centrer la caméra	L
Zoomer	R

COMMENT JOUER

ÉCRAN DE JEU



1. XP : La barre verte dans le coin supérieur gauche affiche le niveau actuel d'expérience (XP) de Batman. Batman peut acquérir de l'XP en éliminant des criminels. Quand la barre verte est remplie, il peut alors acheter une amélioration via WayneTech.

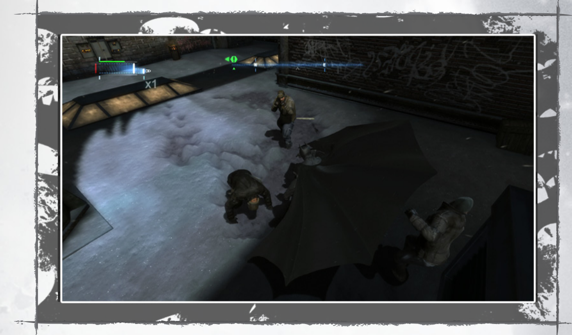
2. Santé/Armure : La barre bleue sous la jauge d'XP indique la santé de Batman. Vous pouvez acheter des améliorations pour la Batsuit depuis le menu WayneTech pour la rendre plus résistante aux attaques de mêlée ou aux coups de feu.

3. Boussole : La boussole se trouve en haut de l'écran. Des repères y apparaissent, indiquant ainsi à Batman dans quelle direction il doit aller pour atteindre son objectif.

4. GADGETS : L'arsenal de Batman est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran. Progressez dans l'histoire pour débloquer des gadgets supplémentaires.

5. RÉTICULE : Le réticule de visée apparaît chaque fois que Batman se trouve près d'un rebord où il peut accrocher son grappin ou lorsqu'il vise manuellement avec un gadget.

COMBAT



Pour survivre la nuit, Batman doit mettre à profit son entraînement et utiliser son instinct affûté pour vaincre ses ennemies. Appuyez sur X pour frapper.

CONTRER DES ATTAQUES

Lorsqu'un ennemi s'apprête à attaquer Batman, une icône représentant un éclair apparaît au-dessus de sa tête. Avant que l'icône ne disparaisse, appuyez sur Y pour contrer l'attaque.

ÉTOURDIR

Appuyez sur B pour étourdir un ennemi à l'aide de la cape. Durant cet étourdissement, Batman peut lancer une attaque classique, aérienne ou s'échapper en utilisant son grappin. Certains ennemis doivent être étourdis avant de pouvoir être attaqués.

GADGETS RAPIDES

Batarang rapide	Appuyez rapidement sur LT
Bat-griffe rapide	LT + Y
Gel explosif rapide	LT + X
Détonateur à concussion rapide	LT + B
Grenade collante rapide	RT RT

Esquiver

Batman peut esquiver les attaques et sauter par dessus ses adversaires. Pour ce faire, inclinez le stick analogique gauche et appuyez rapidement deux fois sur la touche Ⓐ.

Combos

Enchaînez les frappes, les contres, les attaques à l'aide de gadgets, les étourdissements et les déplacements sans recevoir de coups ou rater un ennemi afin de créer un combo. Les combos multiplient le montant d'XP que Batman reçoit d'un combat. Le coefficient multiplicateur s'affiche sous la barre de santé de Batman. Si Batman est attaqué ou tarde trop à donner le coup suivant, le coefficient multiplicateur disparaît.

Vision de détective



Appuyez rapidement sur LB pour activer la vision de détective à tout moment. La vision de détective permet à Batman d'analyser les alentours pour repérer les ennemis, les endroits cachés et les faiblesses structurelles de l'environnement.

Les cachettes, comme les gargouilles et les grilles, et tout autre objet d'intérêt, comme les caméras de sécurité et les portes, apparaissent en orange. Les ennemis armés apparaissent en orange. Une fois désarmés, ils apparaissent en bleu. Les murs dont la structure est fragile et que Batman peut casser ou détruire s'affichent en transparence, avec une icône « explosion » superposée.

Lorsqu'il utilise la vision de détective, Batman peut également recevoir des renseignements tactiques sur les ennemis et sur les objets, tels que les armes et les équipements en possession des ennemis ou les fonctions spécifiques d'un panneau de contrôle, tels que les systèmes de sécurité ou les serrures.

Analyse

En maintenant appuyée la touche LB dans certaines situations, Batman peut analyser les environs à la recherche d'indices. Utilisez cet outil pour analyser l'environnement ou noter l'emplacement d'archives inaccessibles d'Enigma à récupérer plus tard.

Scènes de crime

Le GCPD a mis en place des scènes de crime pour enquêter sur les morts suspectes dans les rues de Gotham City. Batman peut résoudre ces crimes en cherchant des indices sur la scène du crime et reconstituer les événements en maintenant la touche Ⓐ enfoncée. Maintenez la touche LT enfoncée pour revenir en arrière et la touche RT pour avancer dans la reconstitution pour rechercher des indices essentiels à l'enquête.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

LE PRÉDATEUR INVISIBLE

Pendant son absence, Batman s'est entraîné à chasser dans l'ombre et à terroriser les criminels de Gotham City. Ce soir, ces techniques et ces outils seront mis à l'épreuve.



POINTS D'OBSERVATION

Les gargouilles qui veillent sur Gotham permettent à Batman de surveiller ses ennemis sans se faire repérer. Combiné à la vision de détective, ces points d'observation haut perchés vous permettent de planifier la meilleure façon de vous débarrasser des ennemis.



AVERTISSEMENT : certains ennemis disposent de scanners thermiques leur permettant de détecter la présence de Batman en hauteur.

COUVERTURE EN COIN/ ÉLIMINATION EN COIN

Lorsqu'il est caché dans un coin camouflé, Batman peut éliminer tout ennemi à proximité qui ne l'a pas repéré. Appuyez sur la touche A lorsque vous êtes accroupi pour vous cacher puis appuyez sur la touche Y pour vous débarrasser d'un ennemi.



ÉLIMINATION SILENCIEUSE

Pour assommer un ennemi sans que ses alliés s'en rendent compte, maintenez la touche RT enfoncée pour vous accroupir et vous faufiler derrière votre cible. Une fois en position, appuyez sur la touche Y pour l'éliminer.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Élimination instantanée

Durant un affrontement silencieux, Batman peut instantanément mettre un ennemi KO en appuyant sur la touche X. Toutefois, cette action est bruyante et attirera les ennemis alentours.

Double élimination

Déplacez-vous silencieusement derrière deux ennemis inconscients de votre présence et appuyez sur la touche Y pour entrechoquer les crânes de vos ennemis et les assommer simultanément.

Élimination inversée

Si Batman est perché sur une gargouille et qu'un ennemi se promène en dessous de lui, appuyez sur la touche Y pour lui tendre une embuscade. Remarquez que cette action n'est pas silencieuse et attirera les ennemis présents aux alentours. Soyez prêt à bouger!



Élimination depuis une grille

Si un ennemi inconscient de votre présence s'approche alors que Batman est caché sous une grille au sol ou une grille d'aération, appuyez sur la touche Y pour surgir et le mettre KO. Cette action est bruyante et attirera d'autres ennemis autour de la grille.



Élimination sur rebord

Lorsque vous êtes accroché à un rebord, appuyez sur la touche Y pour attraper un ennemi situé au-dessus, le tirer et le faire passer par dessus le bord. Cette élimination est bruyante et attirera les ennemis alentours.

Élimination suspendue

Lorsque Batman se tient debout sur une corniche ou est perché sur une balustrade surplombant un ennemi, il peut descendre et étrangler silencieusement son adversaire avec ses jambes jusqu'à le mettre KO.

Élimination depuis une fenêtre/Mur de bois

Lorsque Batman se trouve de l'autre côté d'une fenêtre ou d'un mur fragile, il peut passer au travers et mettre son opposant instantanément KO. Cette action génère beaucoup de bruit et attirera tous les ennemis situés aux alentours.



CONSEIL : seules l'élimination silencieuse, Élimination en coin et Élimination suspendue à un rebord n'attirent pas l'attention des ennemis. Préparez-vous à bouger rapidement lorsque vous utilisez un autre type d'élimination.

DÉPLACEMENTS

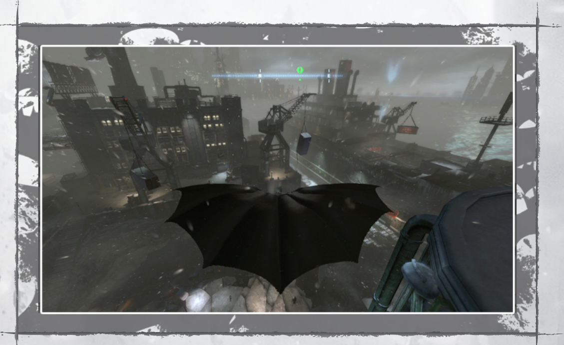
Utilisez le L pour déplacer Batman dans l'environnement.



Maintenez la touche A enfoncée lorsque vous vous déplacez pour faire courir Batman. Lorsqu'il court, Batman saute et escalade automatiquement les obstacles.

PLANER

La cape de Batman a été spécifiquement conçue pour lui permettre de planer dans les airs sur de longues distances. Lorsque vous planez, maintenez la touche A enfoncée pour déployer la cape de Batman et utilisez le stick analogique gauche pour guider sa descente.



BOULET DE CANON

Maintenez la touche RT enfoncée lorsque vous planez pour faire boulet de canon Batman, puis inclinez le stick analogique gauche vers le haut pour gagner en vitesse et en hauteur. Servez-vous de cette accélération pour planer sur de plus longues distances ou pour plaquer des ennemis par surprise.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Bat-grappin

Le bat-grappin de Batman lui permet de se déplacer à toute vitesse. Appuyez rapidement sur la touche RB pour lancer le grappin instantanément et escalader le rebord le plus proche. Appuyez sur la touche B à tout moment pour décrocher le grappin. Utilisez l'accélérateur de grappin pour augmenter la vitesse de la corde (appuyez deux fois sur la touche A lorsque vous lancez le grappin) et propulser ainsi Batman dans les airs. En plongeant et en planant, Batman peut parcourir d'immenses distances sans toucher le sol.



Glisser

Appuyez sur la touche RT en courant pour effectuer un coup de pied glissé. La glissade vous permet de vous déplacer dans de petits espaces, de briser des grilles d'aération ou d'engager un combat.



Attaque tombée

Lorsque Batman se trouve au-dessus d'un ennemi et qu'un symbole de chauve-souris apparaît au-dessus de sa tête, il peut effectuer une attaque en tombant sur cet ennemi. Appuyez sur la touche X lorsque le symbole apparaît pour tomber sur l'ennemi.



Coup de pied plané

Lorsque vous planez ou que vous êtes perché sur une corniche, Batman peut donner un coup de pied plané à un ennemi situé à proximité. Lorsque le symbole de chauve-souris apparaît au-dessus de la tête de l'ennemi, appuyez sur la touche X pour planer automatiquement vers l'ennemi et l'attaquer.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS



GADGETS

Batman est réputé pour son arsenal technologique de lutte contre le crime. Il devra utiliser ses gadgets à bon escient pour assurer sa survie. Au début de l'aventure, Batman ne dispose que de quelques gadgets, mais il pourra en acquérir de nouveaux en vainquant certains ennemis, en remplissant des missions annexes ou en achetant des améliorations via WayneTech. Pour sélectionner un gadget, utilisez le ◯.

BATARANG

L'arme emblématique de Batman permet d'étourdir les ennemis ou de toucher des objets hors d'atteinte. Maintenez la touche LT enfoncée pour viser, puis appuyez sur la touche RT pour lancer le Batarang. Vous pouvez également appuyer sur la touche LT pour lancer rapidement le Batarang. Vous pouvez lancer jusqu'à trois Batarangs successivement.



BATARANG TÉLÉCOMMANDÉ



Le Batarang télécommandé vous permet de toucher des interrupteurs ou des objets hors d'atteinte. Batman peut contrôler la vitesse et la direction du Batarang lorsqu'il vole dans les airs. Ce gadget peut également être amélioré pour revenir frapper l'ennemi par derrière.

Vol horizontal auto	RB
Freiner	LT
Accélérer	RT
Demi-tour	LT + RT

BAT-GRIFFE



La Bat-griffe permet principalement d'agripper des objets hors de portée pour les attirer vers Batman. Maintenez la touche LT enfoncée pour viser, puis appuyez sur la touche RT pour lancer la Bat-griffe. Appuyez sur LT + Y pour lancer rapidement la Bat-griffe. La Bat-griffe peut être améliorée pour permettre de désarmer les ennemis.

Gel explosif

Le gel explosif de Batman sert à neutraliser temporairement les ennemis ou à détruire des structures fragilisées. Maintenez la touche LT enfoncée pour viser et appuyez sur la touche RT pour appliquer une couche de gel explosif.



Pour faire exploser le gel, maintenez la touche LT enfoncée, puis appuyez sur la touche RB. Vous pouvez placer jusqu'à trois couches de gel avant de déclencher l'explosion.

Séquenceur cryptographique

Batman utilise le séquenceur cryptographique pour décrypter des fréquences radio sécurisées, pirater des consoles de sécurité ou déverrouiller des serrures électroniques. Maintenez la touche LT enfoncée pour viser, appuyez sur la touche RT pour déployer le séquenceur, puis utilisez les sticks analogiques gauche et droit pour interagir avec l'appareil.



Balles fumigènes

Les fumigènes vous permettent d'inonder de fumée la zone dans laquelle vous vous trouvez. Les fumigènes peuvent être utilisés de manière défensive pour permettre à Batman d'échapper aux tirs, ou de manière offensive pour semer la confusion parmi les ennemis. Maintenez la touche LT enfoncée pour viser et appuyez sur la touche RT pour lancer une balle fumigène, ou appuyez sur la touche RB pour lancer une bombe aux pieds de Batman.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Griffe télécommandée

La griffe télécommandée permet de créer de nouvelles voies dans le parcours. Maintenez la touche LT enfoncée pour viser et appuyez sur la touche RT pour déployer automatiquement une corde raide entre deux points d'ancrage, ou appuyez sur la touche RB pour sélectionner la deuxième cible. La griffe télécommandé permet également d'attacher deux ennemis ensemble, ou de lancer un objet à un ennemi.

La griffe télécommandée peut être améliorée pour permettre à Batman de neutraliser un ennemi tout en marchant sur la corde raide ou en glissant le long de la corde. Elle peut être encore améliorée pour permettre à Batman de suspendre les ennemis sous une corniche. Les capacités de la corde raide sont limitées, mais peuvent être améliorées.

Détonateur à concussion

Ce gadget permet de désorienter temporairement les ennemis. Appuyez sur la touche LT et la touche B pour lancer rapidement une détonateur à concussion. Après quelques secondes, elle explosera et étourdira tous les ennemis pris dans l'explosion.

Ce gadget peut être amélioré pour augmenter la durée de l'étourdissement et étendre le rayon d'action.

Grenade collante

Ce gadget permet d'immobiliser un ennemi. En outre, la grenade collante permet de créer une plate-forme flottante temporaire grâce à sa composition chimique unique. Maintenez la touche LT enfoncée pour viser, et appuyez sur la touche RT pour lancer une grenade.

Brouilleur

Le brouilleur permet de désactiver les armes à feu, les brouilleurs de signal et les caisses d'armes. Maintenez la touche LT enfoncée pour viser, puis maintenez la touche RT tenfoncée pour désactiver l'appareil visé. Vous pouvez utiliser ce gadget jusqu'à deux fois sans le recharger.

Ce gadget peut être amélioré afin de désactiver les mines et les systèmes de sonorisation dans les salles Prédateur.



Gants électriques

Les gants électriques permettent de fournir de l'électricité aux générateurs et aux appareils hors tension pour accéder à de nouvelles zones. Lorsque vous y êtes invité, maintenez la touche A enfoncée pour charger un appareil. Vous pouvez également les utiliser pour administrer un choc non létal aux ennemis. Pendant un combat, appuyez sur le L et le R pour activer les gants, puis sur la touche X pour tirer une charge électrique.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

BAT-ORDINATEUR

Appuyez sur la touche BACK à tout moment pour accéder au Bat-ordinateur. Batman peut y définir des repères, consulter les dossiers des personnages, afficher la carte ou accéder à WayneTech pour acheter de nouvelles compétences ou des améliorations de gadgets. Appuyez sur la touche LB ou RB pour basculer entre les cinq fonctions principales du Bat-ordinateur.



CARTE

Grâce à une technologie satellite sophistiquée, Batman a accès à la carte complète de Gotham City. Batman peut voir les repères de ses objectifs actuels ou de ses missions annexes, et définir de nouveaux repères personnalisés.

Mettez en évidence une zone de la carte et appuyez sur la touche Y pour définir un repère personnalisé. Une fois le repère sélectionné, une icône bleue apparaît sur la boussole pour guider Batman, et le Bat-signal apparaît au-dessus du repère dans le ciel de Gotham City.

TRAQUE

Ici, Batman peut accéder aux tous derniers renseignements sur les missions proposées dans Gotham City. Ces derniers sont centralisés par le chef des différentes organisations criminelles que Batman doit traquer.

Chaque dossier Traque affiche une carte détaillant les objectifs que Batman a découverts à ce jour. Appuyez sur la touche Y pour faire d'un objectif connu en surbrillance votre objectif actuel et le définir comme repère.

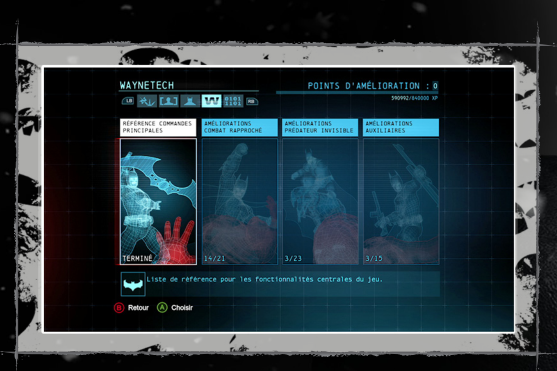
SYSTÈME CHEVALIER NOIR

Pour progresser en permanence, Batman a créé un programme d'auto-évaluation qui mesure ses performance dans 4 domaines clés. Relevez ces défis pour débloquer diverses améliorations dans l'arborescence WayneTech. Terminez tous les défis pour débloquer un nouveau costume à utiliser dans les modes Histoire et Défi.



WAYNETECH

Grâce à l'interface WayneTech, Batman peut utiliser l'XP gagnée au combat pour acheter de nouvelles compétences ou des améliorations de gadgets. Chaque barre d'XP remplie permet à Batman d'acheter un objet depuis WayneTech.



Pour débloquer des objets dans l'arborescence WayneTech, vous devez relever des défis dans le système Chevalier Noir, acheter de nouveaux gadgets et progresser dans le jeu.

Base de données

La base de données est l'endroit où Batman conserve ses notes personnelles sur les crimes, les criminels et ses enquêtes jusqu'à ce jour. Accédez à cette page pour en savoir plus sur l'univers de Gotham City.

MENU PRINCIPAL



Nouvelle histoire/Continuer l'histoire

Démarrez une nouvelle partie de Batman: Arkham Origins depuis le début, ou reprenez l'aventure à partir du dernier point de passage franchi.

AVERTISSEMENT : Batman: Arkham Origins sauvegarde automatiquement votre progression au fil de l'aventure. Lorsque l'icône de sauvegarde automatique s'affiche à l'écran, n'éteignez pas votre console et n'éjectez pas le disque.

Statistiques

Consultez les différentes statistiques et suivez votre progression globale dans le jeu.

Mode Défi

Relevez les défis imaginés par Batman pour tester ses capacités. Des défis supplémentaires sont débloqués lorsque vous progressez dans l'histoire.

DÉFIS CLASSÉS : Relevez les défis de Batman sans modifier de paramètres.

DÉFIS PERSONNALISÉS : Sélectionnez une carte et modifiez divers paramètres pour créer un défi personnalisé.

CAMPAGNES : Relevez de nombreux défis à la force de vos poings. Choisissez judicieusement les modificateurs à utiliser pour chaque carte. Votre seule obligation consiste à les avoir utilisés tous à la fin de la campagne.

ENTRAÎNEMENT COMBAT : Suivez un entraînement axé sur l'apprentissage des techniques de pointe.

Synopsis

Consultez la progression de l'histoire de la partie sauvegardée que vous êtes actuellement en train de jouer.

Trophées de personnages
Visualisez les modèles 3D des personnages déverrouillés au fil du jeu.

Options
Réglez les paramètres de jeu et visualisez les commandes. Consultez la section Options du manuel pour en savoir plus.

Nouvelle partie +
Sélectionnez Nouvelle partie + pour démarrer une nouvelle partie avec les améliorations gagnées lors de votre première partie de Batman: Arkham Origins. Vous ne commencerez pas avec tous vos gadgets, mais pourrez améliorer les gadgets débloqués lors de la partie précédente après les avoir obtenus. Les ennemis sont placés différemment et la difficulté globale augmente d'un cran. Terminez l'histoire principale au moins une fois en mode de difficulté Normal ou Difficile pour débloquer cette option.

Je suis la nuit
POUR LES JOUEURS HARDCORE UNIQUEMENT. Commencez une nouvelle partie avec les améliorations gagnées lors de votre dernière partie de Batman: Arkham Origins. Cette fois, cependant, LA MORT EST DÉFINITIVE. Si vous mourez, vous devrez recommencer la partie. Vous devez terminer l'histoire principale du mode Nouvelle partie + pour débloquer cette option. Êtes-vous prêt à relever le défi?

Illustrations conceptuelles
Affichez les illustrations conceptuelles des décors et des personnages. Vous pouvez les débloquer en progressant dans le jeu ou en gagnant des trophées dans le mode défi.

WBID
Le compte Warner Bros. ID (WBID) vous permet d'accéder instantanément aux sites web et aux applications WB pour éviter les étapes d'inscription fastidieuses et en profiter au maximum.

Créez un compte WBID à l'aide d'une adresse e-mail vérifiée pour débloquer des contenus exclusifs à utiliser dans le jeu.

Pour en savoir plus sur les comptes WBID, rendez-vous sur http://wbid.warnerbros.com

En ligne
Sélectionnez cette option pour démarrer le mode Prédateur invisible en ligne. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Prédateur invisible en ligne.

Boutique du jeu
Visualisez et achetez du contenu téléchargeable dans la boutique du jeu Batman: Arkham Origins.

Crédits
Visualisez les crédits de Batman: Arkham Origins.

Options de jeu



INVERSER LA VUE : Sélectionnez cette option pour inverser les commandes de déplacement vertical de la caméra.

INVERSER LA ROTATION : Sélectionnez cette option pour inverser les commandes de déplacement horizontal de la caméra.

INVERSER LES COMMANDES DE VOL : Inversez les commandes lorsque Batman plane.

INVERSER LES COMMANDES DE VOL DU BATARANG : Inversez les commandes lorsque vous utilisez un Batarang télécommandé.

ASSISTANCE CAMÉRA : Sélectionnez cette option si vous souhaitez utiliser la fonction de caméra assistée.

ASTUCES : Activez/désactivez les conseils de jeu.

LUMINOSITÉ : Réglez la luminosité du jeu.

PÉRIPHÉRIQUE DE STOCKAGE : Sélectionnez le périphérique de stockage à utiliser lorsque vous sauvegardez votre partie.

OPTIONS AUDIO

SÉLECTION DE SORTIE AUDIO : Optimisez le rendu sonore grâce aux modes Écouteurs, TV, Stéréo et Home cinéma.

SOUS-TITRES : Choisissez d'afficher ou non les sous-titres du jeu.

VOLUME DES EFFETS SONORES : Réglez le volume des effets sonores.

VOLUME DE LA MUSIQUE : Réglez le volume de la musique de Batman: Arkham Origins.

VOLUME DES DIALOGUES : Réglez le volume des dialogues du jeu.

MENU PAUSE



Appuyez sur la touche START à tout moment durant la partie pour accéder au menu Pause.

Reprendre

Retournez à la partie en cours.

Options de jeu

Réglez les paramètres du jeu et la luminosité.

Options audio

Réglez les paramètres de volume et l'affichage des sous-titres.

Commandes

Consultez les commandes de base du jeu.

Recommencer

Reprenez le jeu depuis le dernier point de contrôle franchi.

Quitter

Quittez le jeu et revenez au menu principal. Toute progression non sauvegardée sera perdue.

PRÉDATEUR INVISIBLE EN LIGNE

Pour la première fois dans un jeu Arkham, Batman: Arkham Origins dispose d'un mode en ligne permettant d'affronter d'autres joueurs comme Batman, Robin, les voyous d'élite, le Joker ou Bane. Cette fois-ci, Batman et Robin sont confrontés à des ennemis encore plus forts : les voyous d'élite ne sont pas de simples délinquants des rues, ce sont des professionnels impitoyables, intelligents, armés jusqu'aux dents, équipés de nombreux gadgets tactiques spéciaux.

Les voyous d'élite doivent affaiblir et achever les autres gangs pour gagner, tout en repoussant Batman et Robin. Les héros tenteront d'accumuler assez d'intimidation en utilisant divers techniques d'élimination sans se faire prendre. Le Joker et Bane voudront intervenir eux-mêmes, et le premier joueur à les laisser entrer pourra se servir de leur pouvoir.

REJOINDRE UNE PARTIE

Rejoindre une partie (PARTIE RAPIDE):

Sélectionnez cette option pour trouver une partie, ou créez une nouvelle salle si vous n'en trouvez pas.



Créer une partie privée (CRÉER UNE PARTIE PRIVÉE)

Créez une salle multijoueur personnalisée dans laquelle seuls les amis peuvent être invités, avec la possibilité de configurer la carte et d'activer ou de désactiver la rotation de la carte.



Interface



1. Armes et munitions
Affiche les armes, les munitions et les grenades à fragmentation dont vous disposez.

2. Gadgets
Affiche les capacités actuellement disponibles et les temps de recharge.

3. Icônes de point de contrôle
Indique la direction et la distance vous séparant des points de contrôle actifs.

4. Jauge d'intimidation
Affiche la progression de Batman et Robin.

5. Icône de cachette de munitions
Indique la direction et la distance vous séparant de la caisse de munitions la plus proche.

6. Compte à rebours
Indique le temps restant

7. Icônes de l'équipe d'élite
Indique le nombre de joueurs en vie dans chaque équipe et le nombre de renforts restants.

8. Avis de décès
Affiche les membres d'élite tués et les héros neutralisés.

9. Barre d'énergie
Indique l'énergie restante.

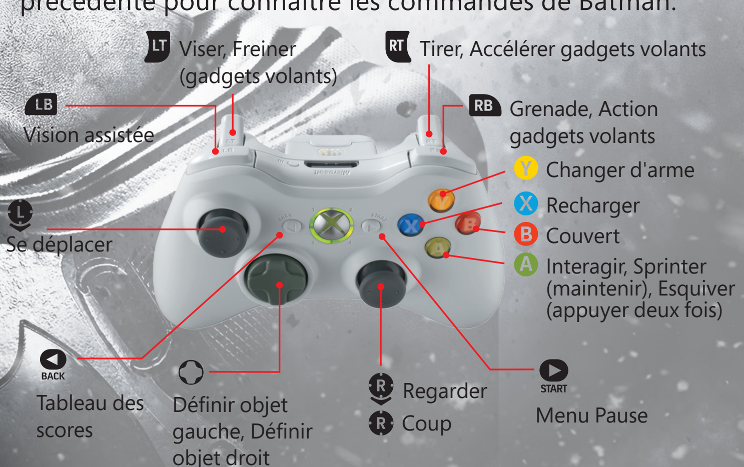
10. Icône de grenade
Indique les grenades à fragmentations lancées par l'ennemi.

11. Icône de dommages directionnels
Indique la direction des tirs ennemis.

12. Porte d'entrée des super vilains
Montre la direction et la distance vous séparant du point d'entrée des super vilains jouables.

Incarner un membre d'élite

Les tactiques et les commandes des élites sont légèrement différentes de celles de Batman. Consultez la section précédente pour connaître les commandes de Batman.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Sprinter

Appuyez sur la touche Ⓐ ou maintenez-la appuyée pour sprinter sur une courte distance. Relâchez la touche Ⓐ pour arrêter le sprint. Vous devez attendre un certain temps avant de pouvoir sprinter de nouveau.

Couverture

Appuyez sur la touche Ⓑ pour vous mettre à couvert, penchez-vous ou levez la tête avec le Ⓡ, et tirez à couvert en appuyant sur la touche RT. Pour sprinter à couvert, inclinez le Ⓛ et appuyez rapidement sur la touche Ⓑ.

Vision assistée

Appuyez sur la touche LB pour activer la vision améliorée.



Vision assistée permet de repérer les héros et les autres gangs.

Attention : après une utilisation prolongée, la batterie doit être rechargée entièrement avant de pouvoir utiliser à nouveau Vision assistée.



Capacités du gang du Joker

1. Maniement double vous permet de charger et d'utiliser deux pistolets à clou, façon akimbo, pour une énorme puissance de feu.

2. Surprise, t'es mort! vous permet de jeter un colis piégé fourni par le Prince-clown du crime en personne. Quel est l'effet sur l'ennemi? Surprise! Mais ça ne leur plaira pas.

3. Mini dirigeable piégé vous permet de piloter un dirigeable explosif mini dirigeable piégé. Le dirigeable explosera si vous appuyez rapidement sur la touche Ⓐ, si l'ennemi lui inflige trop de dégâts et s'il touche un ennemi ou quoi que ce soit d'autre sur la carte.

Capacités du gang de Bane

1. Impulsion ultrasonique émet une onde de choc sonique qui étourdit temporairement les joueurs ennemis pris dans son rayon.

2. Drone vous permet de déployer un drone piloté à distance. Vous pouvez diriger l'engin sur la carte pour attaquer vos ennemis, mais il s'autodétruira au bout d'un certain temps, ou s'il est touché par un tir ennemi.

3. La fléchette tactique se fixe à n'importe quelle surface, puis se déploie comme une mine. Elle explose dès qu'un joueur ennemi passe à proximité et bombarde tous les joueurs ennemis alentours avec des balises de suivi. Elles vous permettront de suivre la position des ennemis sur le champ de bataille, même à travers les murs.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

INCARNER UN SUPER VILAIN

Combattez dans le rôle du Prince-clown du crime, le Joker, ou du tueur de chauve-souris en personne, Bane.



Combattez dans le rôle du Prince-clown du crime, l'ennemi juré de Batman, le Joker. Le Joker est dangereux de près comme de loin, et se joue comme un personnage d'élite.

As de pique

L'arme de prédilection du Joker est incroyablement puissante et précise, et peut vaincre des ennemis d'un seul coup.

Roi de cœur

L'arme secondaire du Joker déchaîne une salve d'obus explosifs.

Poignée de main électrique

Les attaques de mêlée du Joker sont améliorées par sa poignée de main électrique paralysante, qui lui permet d'exécuter directement ses ennemis.



Entrez dans le champ de bataille dans le rôle de l'ennemi le plus redoutable de Batman : le tueur de chauve-souris en personne, Bane. Bane est très mobile et se joue comme un héros.

Écrasement au sol

L'attaque en mêlée de Bane permet de renverser plusieurs personnages alentours.

Lancer/Frapper

Cette technique est l'équivalent d'une élimination pour Bane. Elle lui permet d'attraper un voyou ennemi et de le lancer, ou de déclencher une exécution spéciale contre un héros. Un ennemi élite lancé peut assommer tout autre ennemi atteint.

Lance-roquettes

Bane peut également s'équiper d'un lance-roquettes.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

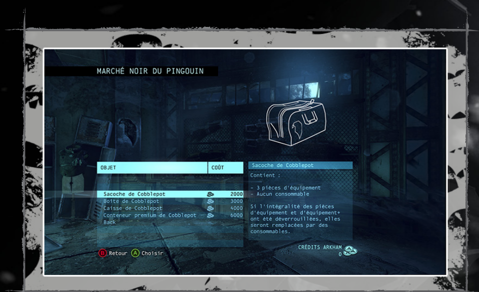
PERSONNALISATION



Les joueurs peuvent personnaliser leur équipement pour changer rapidement d'armes, de capacités et d'apparence dans la salle entre les parties. Ils peuvent choisir un costume lorsqu'ils incarnent Batman ou Robin, et régler 5 configurations d'équipement chacun au niveau global maximum lorsqu'ils incarnent un membre d'élite dans le gang du Joker ou de Bane. Les équipements des élites d'un gang permettent aux joueurs de choisir une arme, deux capacités de faction et une tenue complète.

LE MARCHÉ NOIR DU PINGOUIN

Gagner de l'XP dans le jeu permet aussi aux joueurs de gagner des CRÉDITS ARKHAM, qu'ils peuvent ensuite utiliser dans le marché noir du Pingouin. Les joueurs peuvent également acheter des CRÉDITS ARKHAM avec de l'argent réel.



Les caisses de Cobblepot sont disponibles en différents formats. Elles contiennent une sélection aléatoire d'objets consommables à utiliser dans une partie, ainsi que des vêtements de gang qui ne peuvent pas être achetés avec l'XP de faction.

OPTIONS EN LIGNE

Commandes d'élite

Réglez les commandes et options des élites

PROGRESSION

Plus vous jouez, plus vos personnages gagnent en puissance et en flexibilité. Cela se reflète au niveau global ainsi que dans chaque faction.

XP GLOBALE

L'XP augmente quelle que soit la faction utilisée pour le jeu. Ce type d'XP permet de débloquer des gadgets pour héros et des améliorations de gadgets, des costumes de héros, des emplacements d'équipement et des améliorations de vision pour les joueurs d'élite. La maîtrise des armes évolue au fil des matchs qui opposent les élites, les super-vilains et les héros.

XP DE FACTION

Lorsqu'il incarne un membre d'élite, le joueur acquiert de l'XP pour le gang auquel il appartient. Cela débloque les capacités des gangs mentionnées plus haut, ainsi que les vêtements thématiques pour la faction liée au super vilain en question.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Score Arkham en ligne

Le score Arkham en ligne du joueur reflète son temps et son investissement dans le mode multijoueur de Batman: Arkham Origins

Les scores Arkham en ligne affichent les niveaux et les bonus de Prestige gagnés par toutes les factions (voir ci-dessous). Le score Arkham en ligne d'un nouveau profil est égal à 1.

Quand un joueur atteint le niveau le plus élevé avec toutes les factions, une option apparaît dans l'interface de personnalisation lui permettant d'accéder au niveau Prestige. S'il y accède, toutes les factions seront réinitialisées à 1, et un bonus de 60 sera appliqué au score Arkham en ligne. Toute progression sera réinitialisée et les configurations d'équipement débloquées seront enregistrées, même si elles sont de nouveau bloquées. Les joueurs ayant configuré différents équipements et prestiges retrouveront leurs réglages lorsqu'ils atteindront de nouveau le niveau requis.

Contrat de licence du logiciel

Le présent Contrat de licence utilisateur final (« Contrat ») est un contrat légal conclu entre vous et WB Games Inc., entreprise dûment constituée conformément aux lois de l'État de Washington, dont le siège se trouve 12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, États-Unis (« WB Games »). Il régit le produit de loisir interactif, y compris le logiciel ci-joint, les supports associés et tout matériel imprimé (collectivement, le « Produit »). En installant le Produit, en y accédant, en y jouant ou en l'utilisant de quelque façon que ce soit, vous acceptez de vous soumettre aux conditions de ce Contrat. Vous ne devez pas installer ce Produit, ni y accéder, y jouer ou l'utiliser de quelque façon que ce soit si vous n'acceptez pas l'intégralité des conditions du présent Contrat.

Licence du logiciel

WB Games vous octroie le droit et la licence non exclusifs, non transférables, révocables et limités d'utiliser un exemplaire de ce Produit uniquement et exclusivement à des fins d'utilisation personnelle. WB Games se réserve tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Contrat. Ce Produit est cédé sous licence et non vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ou propriété sur ce Produit et ne saurait être interprétée comme une vente de quelque droit que ce soit concernant le Produit. Le Produit contient des logiciels de polices de caractères sous licences appartenant à des tiers. Ces logiciels de polices de caractères doivent être utilisés uniquement avec le Produit et ne doivent en aucun cas être extraits du Produit. Tout droit, titre et intérêt sur et pour le présent Produit ainsi que sur tous les exemplaires (y compris, mais sans s'y limiter, un ou tous les titres, codes machines, technologies, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, histoires, dialogues, accroches, emplacements, concepts, travail artistique, musique, etc.) est détenu par WB Games ou ses concédants de licence. Le présent Produit est protégé par les lois américaines sur le droit d'auteur, les traités et conventions internationaux sur le droit d'auteur et d'autres lois. Le présent Produit comprend des œuvres sous licence et les concédants de licence de WB Games peuvent protéger leurs droits en cas d'infraction au présent Contrat.

Vous ne pouvez : (1) copier le Produit dans son intégralité sur un disque dur ou autre périphérique de stockage ; (2) distribuer, louer, prêter ou concéder sous licence tout ou partie du Produit ; (3) modifier ou préparer des œuvres dérivées du Produit ; (4) transmettre le Produit sur un réseau, par téléphone ou par tout moyen électronique, ou permettre l'utilisation du Produit dans un réseau, une configuration multiutilisateur ou un accès à distance, sauf dans le cadre d'une partie multijoueur en réseau du Produit sur des réseaux autorisés ; (5) concevoir ou distribuer des niveaux non autorisés ; (6) analyser par rétrotechnique le Produit, extraire le code source, ou essayer autrement de recréer ou découvrir tout code source

sous-jacent, idées, algorithmes, formats de fichier, programmation ou interfaces d'interopérabilité du Produit par tout moyen quel qu'il soit, sauf dans la mesure expressément autorisée par la loi nonobstant une disposition contractuelle contraire, et seulement après avoir informé WB Games par écrit des activités visées ; (7) exporter ou réexporter le Produit ou toute copie ou adaptation en infraction aux lois en vigueur sans avoir obtenu au préalable une licence distincte auprès de WB Games (que WB Games peut octroyer ou ne pas octroyer à sa seule discrétion) et WB Games peut facturer des frais pour de telles licences distinctes.

Étant donné que WB Games souffrirait des dommages irréparables si les termes du présent Contrat n'étaient pas spécifiquement appliqués, vous acceptez que WB Games ait droit, sans obligation, autre garantie ou preuve de dégâts, à des recours équitables appropriés en matière de non-respect du présent Contrat outre les autres recours que WB Games pourrait avoir autrement en vertu des lois en vigueur. En cas de procès intenté par l'une ou l'autre des parties présentes au Contrat, la partie gagnante d'un tel procès sera autorisée à recouvrer auprès de l'autre partie tous les frais, honoraires d'avocats et autres dépenses encourus par ladite partie gagnante au cours du procès.

Service clientèle

Dans le cas improbable d'un problème avec votre Produit, de simples instructions devraient suffire à y remédier. Veuillez prendre contact avec le service clientèle de WBIE par téléphone au (+33) 155695083, par courriel à support@wbgames.comavant de renvoyer le Produit à un détaillant. Merci de ne pas renvoyer de Produit à WBIE sans nous avoir préalablement contactés.

Garantie limitée

WB Games garantit, dans toute la mesure de ses capacités, à l'acheteur consommateur d'origine du Produit, que le support sur lequel le Produit est enregistré est exempt de tout vice de matériau et de fabrication pour une période de cent quatre-vingts (180) jours à partir de sa date d'achat. En cas de détection d'un vice de matériau ou de fabrication pendant cette période de garantie de cent quatre-vingts (180) jours, WB Games s'engage à réparer ou remplacer gratuitement le Produit, selon son choix. Si le Produit n'est plus disponible, WB Games peut, à sa seule discrétion, remplacer le Produit par un autre produit de valeur comparable. Cette garantie ne s'applique à l'acheteur d'origine que si la date d'achat a été enregistrée à un point de vente ou que le client peut démontrer (à la satisfaction de WB Games) que le Produit a été acheté au cours des cent quatre-vingts (180) derniers jours.

Pour bénéficier de la garantie :

Veuillez signaler au service clientèle de WBIE le problème qui nécessite l'application de la garantie en contactant WBGames à support@wbgames.com. Si le technicien de WBIE ne peut pas résoudre le problème par téléphone ou par e-mail, il pourra vous autoriser à renvoyer le Produit, à vos risques et périls, frais de port et assurance prépayés à votre charge, accompagné de votre reçu d'achat daté ou d'une preuve d'achat similaire, dans la période de garantie de cent quatre-vingts (180) jours à l'adresse suivante :

Pole To Win Co.,
Ltd. Attn: Warner Bros.
Tech Support 9th Floor,
Skypark 1 8 Elliot Place
Glasgow G3 8EP
Écosse

WB Games ne peut être tenu responsable de retours non autorisés du Produit et se réserve le droit de renvoyer au client tout retour de Produit non autorisé. La garantie limitée est déclarée nulle et non avenue si : (a) le défaut constaté sur le Produit découle d'abus, d'une utilisation non conforme, de manque de soin ou de négligence ; (b) le Produit est utilisé avec des produits non vendus par ou n'étant pas sous licence du fabricant de plate-forme approprié ou de WB Games (y compris, de manière non exhaustive, les améliorations de jeu ne faisant pas l'objet d'une licence et les dispositifs de copie, adaptateurs et alimentations électriques) ; (c) le Produit est utilisé à des fins commerciales (y compris la location) ; (d) le Produit est modifié ou altéré ; ou (e) le numéro de série du Produit a été altéré, dégradé ou effacé.

Limites de garantie/clause de nonresponsabilité

À L'EXCEPTION DES DISPOSITIONS EXPRESSÉMENT STIPULÉES DANS LA PRÉSENTE ET DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, LE PRODUIT VOUS EST FOURNI DANS LE CADRE DU PRÉSENT CONTRAT « TEL QUEL » SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE. DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, LA GARANTIE LIMITÉE EXPRESSE DÉCRITE CI-AVANT REMPLACE TOUTES AUTRES GARANTIES ET REPRÉSENTATIONS. SAUF COMME INDIQUÉ DANS LA GARANTIE LIMITÉE SUSMENTIONNÉE, WB GAMES DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ RELATIVE À TOUTE AUTRE GARANTIE EXPRESSE OU TACITE, CONDITION OU AUTRE TERME APPLICABLES À CE PRODUIT, Y COMPRIS, DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES TACITES, LES CONDITIONS OU AUTRES TERMES DE CONDITION, D'UTILISATION ININTERROMPUE, DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-CONTREFAÇON. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE CERTAINES GARANTIES TACITES, CERTAINES CONDITIONS OU CERTAINS AUTRES TERMES, IL SE PEUT DONC QUE L'EXCLUSION SUSMENTIONNÉE NE VOUS CONCERNE PAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS SPÉCIFIQUES RECONNUS PAR LA LOI, DONT ÉVENTUELLEMENT CERTAINS DROITS VARIANT D'UN PAYS À L'AUTRE. DANS L'ÉVENTUALITÉ OÙ UNE

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

GARANTIE DE CE TYPE NE POURRAIT ÊTRE EXCLUE, LESDITES GARANTIES APPLICABLES À CE PRODUIT SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE CENT QUATRE-VINGTS (180) JOURS PRÉCÉDEMMENT DÉCRITE.

Limitation de responsabilité

DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, WB GAMES NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE RESPONSABLE POUR UN QUELCONQUE DES DÉGÂTS SUIVANTS : (1) DIRECT ; (2) SPÉCIAL ; (3) CONSÉCUTIF ; (4) PUNITIF ; (5) INDIRECT ; (6) DOMMAGES MATÉRIELS ; (7) PERTE DE SURVALEUR ; (8) DÉFAILLANCE OU DYSFONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ; ET (9) DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES (SAUF SI DE TELLES BLESSURES SONT DUES À LA NÉGLIGENCE DE WB GAMES), RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, MÊME SI WB GAMES A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES NE DEVRA PAS DÉPASSER LE PRIX RÉELLEMENT PAYÉ POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PRODUIT. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE CERTAINES CATÉGORIES DE DOMMAGES, DE SORTE QUE LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS ET VOUS POUVEZ ÉGALEMENT DISPOSER D'AUTRES DROITS LÉGAUX VARIANT D'UN PAYS À L'AUTRE. LE CAS ÉCHÉANT, LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES SERA LIMITÉE DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI EN VIGUEUR. RIEN DANS LE PRÉSENT CONTRAT NE SAURAIT ÊTRE INTERPRÉTÉ COMME LIMITANT OU EXCLUANT LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES DANS LES CAS OÙ UNE TELLE RESPONSABILITÉ NE PEUT ÊTRE LIMITÉE OU EXCLUE EN VERTU DE LA LOI EN VIGUEUR.

Utilisateurs finaux uniquement

Les limitations ou exclusions de garantie et responsabilité contenues dans le présent Contrat n'affectent ni ne portent préjudice aux droits statutaires du consommateur, à savoir une personne faisant l'acquisition de bien autrement que dans le cadre d'affaires. Les limitations ou exclusions de garantie, recours ou responsabilité contenus dans le présent Contrat vous sont applicables uniquement dans la mesure où ces limitations ou exclusions sont permises par les lois de la juridiction où vous vous trouvez.

Généralités

Les conditions établies dans ce Contrat, y compris les limitations de garantie/clause de non-responsabilité et limitation de responsabilité, sont des éléments fondamentaux à la base du contrat conclu entre WB Games et vous. WB Games ne pourrait fournir le Produit dans la réalité économique sans de telles limitations. De telles limitations de garantie/clause de non-responsabilité et limitation de responsabilité s'appliquent au bénéfice des concédants de licence, successeurs et cessionnaires de WB Games. Le présent Contrat représente l'intégralité du contrat concernant cette licence entre les parties et remplace tous les contrats et interprétations précédents conclus entre elles à l'égard du sujet du présent document. Le présent contrat ne peut être modifié que par un écrit souscrit par les deux parties. Si une quelconque des dispositions du présent Contrat est considérée illégale, non valable ou non applicable pour quelque raison que ce soit, une telle disposition sera, dans la mesure requise, jugée comme exclue du présent Contrat et les dispositions restantes du présent Contrat ne seront pas affectées. Si une disposition est considérée illégale, non valable ou non applicable dans la mesure permise par la loi en vigueur, une telle disposition sera corrigée uniquement dans la mesure requise afin de la rendre applicable. La langue du présent Contrat est l'anglais. Si vous avez reçu une traduction de ce présent Contrat dans une autre langue, ce n'est que par souci de commodité. Le présent Contrat doit être interprété d'après le droit californien étant donné que ce droit s'applique aux contrats conclus entre les habitants de Californie et devant être exécutés en Californie, à l'exception des éléments régis par la loi fédérale ; et vous acceptez la juridiction exclusive des tribunaux de l'état et fédéraux situés à Los Angeles, Californie (États- Unis). Nonobstant ce qui précède, WB Games disposera du droit d'intenter une action en justice contre un utilisateur final dans les tribunaux de la juridiction dans laquelle ledit utilisateur final est domicilié.

Dolby Digital



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Scaleform

Autodesk®
GAMEWARE
Scaleform®

This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc.

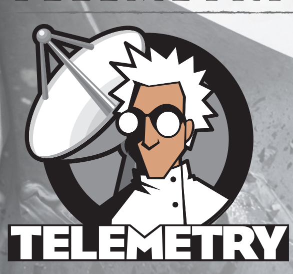
Unreal Technology



UNREAL
ENGINE

Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc.

Telemetry



Uses Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS